NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

NINTENDO CUSTOMER SERVICE
WWW.NINTENDO.COM

or call 1-800-255-3700
MON.-SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time
(Times subject to change)

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
WWW.NINTENDO.COM

ou appelez le 1 (800) 255-3700
LUN.-DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique
(Heures sujettes à changement)



The Pokémon Company

Nintendo®

61317A

Nintendo of Canada Ltd.
110 - 13480 Crestwood Place
Richmond, B.C. V6V 2J9
Canada
www.nintendo.ca

PRINTED IN U.S.A. /
IMPRIMÉ AUX É.-U.

NINTENDO DS™/MC

POKéMON® RANGER

INSTRUCTION BOOKLET / MODE D'EMPLOI

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ – VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.



AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous avez été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

convulsions	**tics oculaires ou musculaires**	**perte de conscience**
troubles de la vue	**mouvements involontaires**	**désorientation**

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Quand vous utilisez le stylus, ne le serrez pas trop fort et n'appuyez pas excessivement sur l'écran, ce qui peut causer fatigue et inconfort.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer de nouveau.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide de la batterie

Le Nintendo DS contient une batterie au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la batterie ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la batterie, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez l'aire contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin. Pour éviter l'écoulement de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne tentez pas de démonter, de réparer, ni de déformer la batterie.
- Ne disposez jamais d'une batterie dans les flammes.
- Ne touchez pas aux points de contact de la batterie, ne causez pas de court circuit en y touchant avec un objet métallique.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la batterie.

AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 9 pouces (22,9 cm) d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS, avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le manufacturier du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des mécanismes sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures corporelles ou des dommages matériels.

Le sceau officiel vous assure que ce produit est autorisé sous licence ou fabriqué par Nintendo. Vérifiez toujours la présence du sceau lorsque vous achetez des systèmes, des accessoires, des jeux ou tout autre produit connexe.

Official Nintendo Seal ®

Nintendo n'agrée pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO NINTENDO DS^MC.

BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

*Sur le site **www.nintendo.com/games**, des pages sur les jeux de Nintendo présentent le déroulement des jeux, des foires aux questions et des codes pour plusieurs de nos jeux. Si la réponse que vous cherchez n'y est pas, consultez nos forums où vous pouvez échanger, en ligne, des indices avec d'autres joueurs.*

*Pour obtenir plus d'information sur nos forums en ligne, visitez **www.nintendo.com/community**.*

*Si vous n'avez pas accès au site Web, vous pouvez obtenir des conseils enregistrés pour de nombreux jeux, en utilisant la ligne de puissance de Nintendo au **(425) 885-7529**. Il peut s'agir d'un interurbain, demandez donc la permission à la personne responsable du compte de téléphone.*



The Pokémon Company Nintendo®



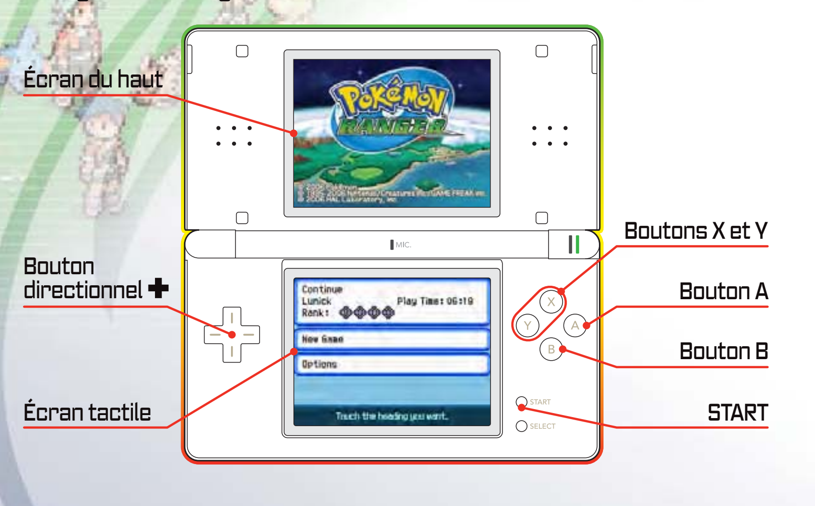
Table des matières

Ce jeu ne peut pas être raccordé avec d'autres jeux Pokémon.



COMMANDES DE BASE

Des opérations de base sont faites en touchant et/ou en glissant le stylus sur l'écran tactile.



Écran tactile

Touche l'écran tactile avec le stylus afin de faire marcher le héros vers l'emplacement touché. Ceci est aussi utilisé pour parler aux gens et pour vérifier des choses.

Boutons X et Y

Appuie pour indiquer quel Pokémon accompagne le héros.

Bouton directionnel ✚

Appuie pour déplacer le héros.

Bouton A

Appuie pour choisir « Yes », vérifier quelque chose, parler à quelqu'un faisant face au héros ou faire avancer le texte.

Bouton B

Appuie pour choisir « No » ou pour retourner à l'écran précédent.

START

Appuie pour accéder au menu « Capture Styler » (styleur de capture). Appuie à nouveau afin de retourner à l'écran du terrain.

* Appuie sur START + SELECT + bouton L + bouton R afin de recommencer la partie et de retourner à l'écran titre.
* Fermer la Nintendo DS pendant une partie la placera automatiquement en mode de veille. Ouvrir la Nintendo DS reprendra la partie.
* SELECT, le bouton L et le bouton R ne sont pas utilisés.
* Souviens-toi de prendre une pause si tes mains deviennent fatiguées.

● Se déplacer

Touche le stylus sur l'écran tactile pour déplacer le héros sur l'emplacement désiré. Le héros peut aussi se déplacer en appuyant sur le bouton directionnel ✚.



● Parler

Touche n'importe qui avec le stylus pour lui parler (la personne peut être n'importe où à l'écran). Tu peux aussi parler à une personne en appuyant sur le bouton A lorsque le héros lui fait face.



● Faire un choix

Lorsque tu discutes avec des gens, tu pourrais avoir à faire des choix en répondant oui ou non. Touche l'icône « Yes » ou « No » sur l'écran tactile pour faire ton choix. Tu peux aussi choisir « Yes » en appuyant sur le bouton A ou choisir « No » en appuyant sur le bouton B.



● Vérifier

Touche n'importe quel Pokémon ou cible avec le stylus pour obtenir de l'information. (L'information accédée est illustrée sur l'écran du haut.) Tu pourrais aussi obtenir de l'information sur un Pokémon ou une cible en appuyant sur le bouton A lorsque le héros lui fait face.





COMMENT COMMENCER

1. Assure-toi que ton appareil Nintendo DS est éteint. Insère la carte de jeu Pokémon Ranger dans la fente pour carte de jeu à l'arrière de l'appareil et pousse jusqu'à ce qu'il y ait un déclic. Allume l'appareil et l'écran sur la santé et la sécurité apparaîtra (tel qu'illustré à droite). Une fois que tu as lu les informations, touche l'écran tactile.



2. Touche le panneau « Pokémon Ranger » à l'écran de menu DS pour commencer une partie.



* Si tu règles ton appareil DS au mode Auto, la partie débutera automatiquement après que l'écran sur la santé et la sécurité est illustré. Pour plus d'informations, consulte le manuel d'instructions de ta Nintendo DS.

* Dans ce manuel d'instructions, une bordure verte entourera l'écran du haut, alors qu'une bordure orange entourera l'écran tactile.

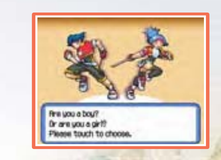
COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer

* Si tu commences une nouvelle partie (New Game) et que tu sauvegardes (Save), toutes les données sauvegardées auparavant seront effacées. (Tu ne seras plus capable de continuer (Continue) en utilisant les données sauvegardées auparavant.)

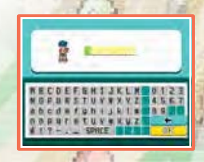
● Le sexe du héros

Tout d'abord, choisis le sexe du héros. Touche le garçon ou la fille avec le stylus pour faire ta sélection.



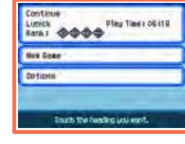
● Nommer le héros

Une fois que l'histoire commence, on te demandera d'entrer le nom du héros. Touche le clavier pour entrer le nom, une lettre à la fois. Si tu fais une erreur, touche l'icône de la flèche à gauche pour effacer une lettre. Lorsque tu as entré le nom, touche « OK » pour enregistrer le nom du héros.



Le sexe et le nom du héros ne peuvent pas être changés une fois enregistrés.

CONTINUER UNE PARTIE SAUVEGARDÉE



Touche « Continue » pour recommencer une partie à partir du dernier endroit où tu as sauvegardé.

Lorsque tu recommences la partie de jeu en utilisant les données sauvegardées rapidement (Quicksave), on te donnera le choix oui ou non.

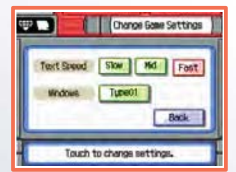
Comment sauvegarder la partie : Page 58
Comment sauvegarder rapidement la partie (Quicksave) : Page 59

CHANGER LES OPTIONS



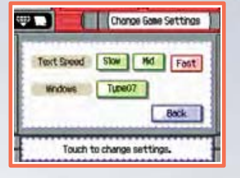
Tu peux changer les réglages de jeu comme la vitesse de défilement des textes. Lorsque tu as changé les réglages aux types désirés, touche l'icône « Back ».

● Vitesse de défilement du texte



Règle la vitesse de défilement du texte à « Slow » (lent), « Mid » (moyen) et « Fast » (rapide).

● Fenêtres



Le design des bordures autour des fenêtres de texte peut être changé.

* Ces réglages de jeu peuvent être changés en accédant à « Options » à l'écran de menu avant de commencer une partie ou en accédant « Options » à l'écran du styleur de capture pendant une partie de jeu.



RANGER NET



Une fois que la partie est terminée, une nouvelle sélection, appelée Ranger Net, apparaîtra sur l'écran du menu.

Ici, tu peux jouer dans des missions spéciales.

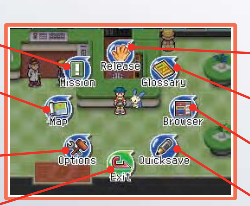
L'ÉCRAN DU STYLEUR DE CAPTURE

Lorsque le héros est sur le terrain, toucher le styleur de capture [Capture Styler] en haut à gauche sur l'écran tactile ou appuyer sur START, ouvre l'écran du styleur de capture. Sur cet écran, les différentes fonctions des icônes du styleur de capture sont illustrées. Touche l'icône de la fonction désirée pour y accéder. Pour retourner à ta partie de jeu, touche l'icône « Exit ».



Styleur de capture

Les deux nombres sur le styleur de capture indiquent le niveau d'énergie : le nombre du haut indique le niveau maximal d'énergie du styleur, et le nombre du bas indique le niveau d'énergie restant.



Mission : Page 56

Carte [Map] : Page 56

Options : Page 57

Sortie [Exit]

Libération [Release] : Page 56

Glossaire [Glossary] : Page 57

Navigateur [Browser] : Page 54

Sauvegarde rapide [Quicksave] : Page 57

L'ÉTAT DU HÉROS

Toucher le styleur de capture illustre le nom du héros et d'autres données à l'écran du haut.



Le nom du héros

État

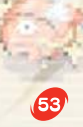
Le niveau du styleur de capture est illustré avec les points d'exp. requis pour augmenter d'un niveau et le total de points d'exp. ramassés sur ce niveau.

L'identification du héros Ranger

La longueur maximale de la ligne de capture [Capture Line] qui peut être dessinée pendant une capture. [Voir Page 60 pour plus de détails sur les captures.]

La classification actuelle du Ranger



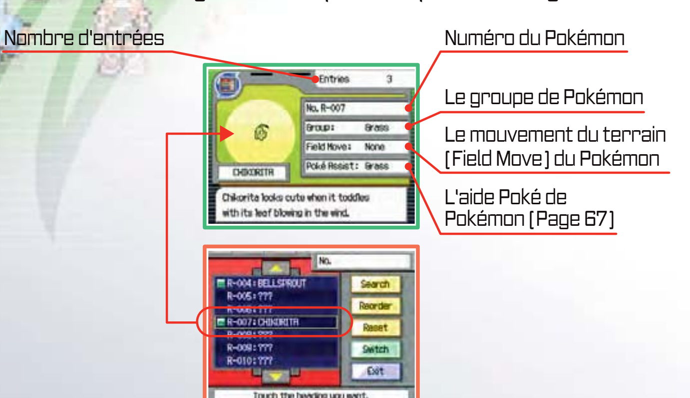




LE NAVIGATEUR

Le navigateur prend note des Pokémon capturés. Chaque genre de Pokémon est listé avec des données comme le groupe et le mouvement du terrain [Field Move]. Les Pokémon capturés sont listés selon un système spécial de numérotation utilisé seulement par les Rangers.

Le navigateur est mis à jour à chaque fois que de nouvelles espèces de Pokémon sont capturées. Essaie de capturer toutes les sortes de Pokémon dans la région de Fiore pour compléter le navigateur.



L'écran du haut illustre les données des Pokémon sélectionnés sur l'écran tactile.

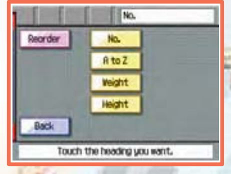
Le navigateur possède une variété de fonctions. Par exemple, il peut illustrer deux ensembles de données sur le Pokémon sélectionné, y compris sa grandeur, son poids et son type. Touche l'icône « Switch » pour voir l'autre ensemble de données.

Si la liste de Pokémon a été réorganisée, elle peut revenir à sont état original en touchant l'icône « Reset ».

● Fonctions du navigateur



Rechercher : Touche l'icône « Search » pour rechercher un Pokémon avec le nom [name], l'aide Poké [Poké Assist] ou par son mouvement du terrain [Field Move].



Réorganiser : Touche l'icône « Reorder » afin de réorganiser la liste de Pokémon sur l'écran tactile par numéro du Pokémon, nom [name], grandeur [height] ou poids [weight].

Pour changer la liste réorganisée à son état original, touche l'icône « Reset ».



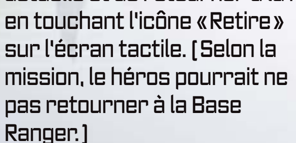
Changer : Touche l'icône « Switch » afin de tourner les pages des données de Pokémon sur l'écran du haut, y compris la grandeur et le poids.

LIBÉRATION (RELEASE)

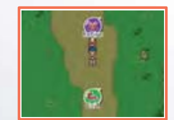
Les Pokémon capturés peuvent être libérés même s'ils n'ont pas aidé le héros avec de l'aide Poké ou un mouvement du terrain (Field Move). Un Ranger peut avoir un nombre limité de Pokémon capturés avec lui. (Le nombre maximal dépend de la classification du héros Ranger.) Si ce maximum est dépassé ou si tu décides que tu n'as pas besoin de l'aide de certains Pokémon, tu peux les libérer.

Si un Pokémon sauvage aide le héros avec de l'aide Poké ou avec un mouvement du terrain, il sera libéré automatiquement.

MISSION



Des informations sur la mission du héros sont illustrées sur l'écran du haut. Il est possible de quitter la mission actuelle et de retourner à la mission de la Base Ranger en touchant l'icône « Retire » sur l'écran tactile. (Selon la mission, le héros pourrait ne pas retourner à la Base Ranger.)







Carte (Map)

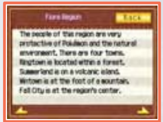
Une carte de la région entière de Fiore est illustrée, y compris les endroits que tu as visités. L'emplacement actuel du héros est indiqué par une icône.



Glossaire (Glossary)

Le glossaire fournit des détails sur les descriptions de termes spéciaux et de phrases utilisés dans Pokémon Ranger. On y retrouve aussi des descriptions sur les techniques spéciales. Touche le titre que tu veux consulter afin d'accéder à l'information. Lorsqu'une entrée est ouverte, touche les flèches sur l'écran tactile afin de tourner les pages pour voir d'autres entrées du glossaire. Le glossaire est mis à jour automatiquement à mesure que tu progresses dans le jeu.





Sauvegarde rapide (Quicksave)

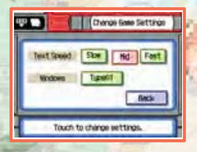
Tu peux sauvegarder rapidement ta partie et reprendre ta partie à cet endroit.

Utiliser la sauvegarde rapide : Page 59



Options

Les réglages du jeu peuvent être changés de la même manière que changer les options à la Page 50.





SAUVEGARDER UNE PARTIE

Tu peux sauvegarder ton aventure afin de reprendre ta partie là où tu l'as laissée.

● Machine de sauvegarde

Tu peux sauvegarder ta partie en touchant n'importe quelle machine de sauvegarde dans la Base Ranger ou sur le terrain. Tu peux reprendre ta partie à partir de l'endroit de sauvegarde en choisissant « Continue » la prochaine fois que tu joues.

* N'éteins pas ton appareil pendant que tu effectues la sauvegarde.



Si tu commences une nouvelle partie [New Game] et ensuite sauvegardes, toutes les données de jeu précédentes seront effacées et les nouvelles données les remplaceront. [Les vieilles données « Continue » seront perdues.]

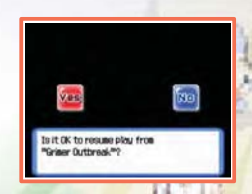
● Sauvegarde rapide [Quicksave]

Touche « Quicksave » sur l'écran du styleur de capture pour sauvegarder la partie sur-le-champ et éteindre ton appareil Nintendo DS. Lorsque la Nintendo DS est rallumée plus tard, il est possible de reprendre la partie en utilisant les données sauvegardées rapidement.



* Les données sauvegardées rapidement [quicksave] ne sont pas enregistrées par-dessus les données « Continue ».
* N'éteins pas ton appareil pendant que tu effectues la sauvegarde.

La prochaine fois que tu commences à jouer à Pokémon Ranger, on te demandera si tu veux reprendre ta partie à partir du point où tu as sauvegardé rapidement [quicksave]. Tu peux reprendre la partie à partir du point ou tu as sauvegardé rapidement en touchant « Yes ».



Si tu touches « No », on te demandera « The quicksave data will be deleted. Is that OK ? » [Les données de sauvegarde rapide seront effacées. Est-ce correct ?] Répondre « Yes » à cette question effacera toutes les données sauvegardées rapidement. Les données sauvegardées rapidement seront aussi effacées si elles sont utilisées pour reprendre la partie de jeu.



CAPTURER DES POKéMON

CAPTURONS LES POKéMON !

« Une capture » est le processus d'apprivoiser un Pokémon sauvage en établissant un contact émotionnel. Une fois capturé, le Pokémon sauvage voyagera avec le héros jusqu'à ce qu'il fournisse de l'aide. Une capture est faite en utilisant le stylus (le styleur de capture).

L'écran du bas change pour l'écran de capture lorsque le héros entre en contact avec un Pokémon sauvage sur le terrain.



ATTENTION - Utilisation du stylus

Afin d'éviter la fatigue et des douleurs lorsque tu utilises le stylus, ne tiens pas le stylus fermement ou n'appuie pas fortement sur l'écran. Garde tes doigts, ta main, ton poignet et ton bras relaxes. Des coups longs, doux et réguliers fonctionnent aussi bien que des coups courts et forts.



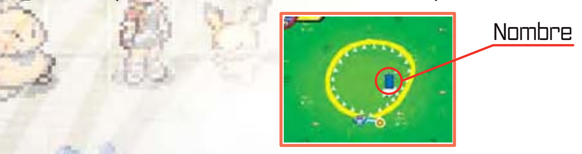
Lorsque l'écran de capture apparaît, touche ton stylus sur le sol à l'écran. Le disque de capture apparaîtra ; il disparaît si le stylus est soulevé de l'écran.



Tout en t'assurant que le stylus touche l'écran, glisse-le pour déplacer le disque de capture. Ceci laissera une ligne de capture. Utilise cette ligne de capture pour dessiner des cercles autour du Pokémon sauvage que tu veux capturer.



La ligne de capture doit former un cercle complet autour du Pokémon visé.



Lorsque le cercle est dessiné autour du Pokémon, un nombre bleu apparaîtra au-dessus. Ce nombre indiquera combien de cercles doivent être dessinés autour du Pokémon. Continue de dessiner des cercles sans soulever le stylus jusqu'à ce que le nombre bleu disparaisse. Lorsque le nombre bleu est remplacé par un nombre orange avec un « + » devant, soulève le stylus de l'écran tactile pour compléter la capture.



1. Dessine le même nombre de cercles que le nombre bleu.
2. Lorsque le nombre devient orange avec un « + » devant, soulève le stylus.
3. La capture est complétée !

Si le stylus est soulevé avant que le nombre requis de cercles ne soient dessinés, la ligne de capture disparaîtra. Si cela se produit, tu dois recommencer à dessiner les cercles à partir du début, peu importe le nombre de cercles dessinés auparavant.



Le nombre de cercles requis pour faire une capture varie de Pokémon en Pokémon.







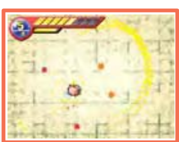
TRUCS DE CAPTURE

Lorsqu'un Ranger essaie de faire une capture, le Pokémon ciblé peut agir de plusieurs façons différentes selon son espèce. Certains seront effarouchés et courront partout alors que d'autres agiront de manière agressive. Si un Pokémon ciblé touche la ligne de capture, celle-ci se brisera. Si cela se produit, tu dois dessiner des cercles à nouveau à partir du début même si certains cercles étaient complets. Certains Pokémon s'enfuiront même lors d'attentats de capture.

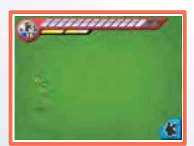
Si un Pokémon touche la ligne de capture, la ligne disparaît.



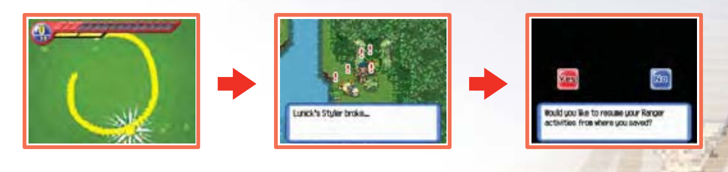
Si une attaque de Pokémon touche la ligne de capture, la ligne sera non seulement brisée, mais le styleur de capture perdra de l'énergie.



Certains Pokémon s'enfuiront après un certain temps.



Si la ligne de capture touche une attaque de Pokémon, le styleur de capture perdra de l'énergie. Si l'énergie du styleur de capture tombe à zero, il brisera, rendant la capture de Pokémon impossible. Dans ce cas-ci, le héros est retourné à la dernière machine de sauvegarde ou à l'écran titre. Si l'énergie du styleur de capture est basse, elle peut être rechargée à n'importe quelle Base Ranger ou en utilisant certains mouvements du terrain ou des aides Poké de Pokémon capturés.



Lors des captures, il ne sert à rien d'utiliser la force. Le truc est de dessiner des cercles délicatement et rapidement. Si tes mains deviennent fatiguées, sauvegarde rapidement la partie et prends une pause.

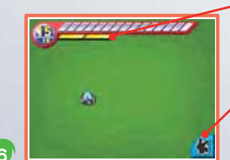


CAPTURER AVEC L'AIDE DE POKÉMON

Un Pokémon capturé voyageant avec le héros est appelé un ami Pokémon. Il est possible d'utiliser les habiletés de ton ami Pokémon afin de capturer un autre Pokémon. Un ami Pokémon peut utiliser ses habiletés pour améliorer la performance du disque de capture (une aide Poké), dotant la ligne de capture d'un pouvoir spécial. D'autres sortes de Pokémon, comme le partenaire Pokémon (Plusle ou Minun), peuvent vous aider de plusieurs façons. Il y a une grande variété d'aides Poké qui changent selon les groupes de Pokémon. Par exemple, Chikorita fait pousser l'herbe à partir de la ligne de capture, piégeant ainsi le Pokémon ciblé.

PARTENAIRE POKéMON

Plusle et Minun peuvent utiliser leur habileté d'aide Poké de décharge pour figer temporairement un Pokémon ciblé. Tout comme les promotions du héros, le pouvoir de décharge de Plusle et de Minun augmentera afin de pouvoir bien aider le héros à capturer.



Jauge de partenaire
Ceci indique la puissance de l'aide Poké de décharge de Plusle ou Minun. L'énergie augmente à chaque fois qu'un cercle est dessiné autour d'un Pokémon ciblé.

Icône d'aide Poké
Touche cette icône afin d'utiliser l'habileté d'aide Poké d'un partenaire Pokémon (Plusle ou Minun) ou d'un ami Pokémon.

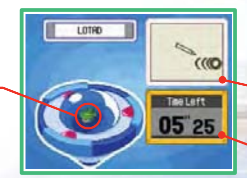
Après avoir touché Plusle ou Minun, touche l'icône « Poké Assist » (aide Poké). Plusle ou Minun utilisera l'aide Poké de décharge sur le Pokémon ciblé pour le capturer. Pour annuler l'utilisation de l'aide Poké, touche n'importe quelle pièce au sol loin du Pokémon sur l'écran tactile. Ensuite, touche la flèche au coin inférieur droit de l'écran tactile.



AIDES POKÉ

Tout comme Plusle ou Minun, un ami Pokémon capturé pourrait être capable d'augmenter le pouvoir du disque de capture. Il existe une variété d'aides Poké. Pour utiliser une aide Poké, touche l'icône « Poké Assist » pendant la capture. Ensuite, touche et sélectionne l'ami Pokémon que tu veux utiliser. Touche l'icône « Poké Assist » pour obtenir l'aide du Pokémon choisi. Si tu choisis le mauvais Pokémon, touche un autre Pokémon ou une autre partie du sol.

* Certains Pokémon n'ont pas l'habileté d'aide Poké.



Le Pokémon qui t'aide

Truc d'utilisation du stylus

Temps d'aide Poké restant

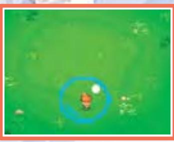
LES TYPES D'AIDE POKé



Herbe [Grass]



L'herbe pousse à partir de la ligne de capture. L'herbe pourrait piéger le Pokémon ciblé.



Eau [Water]



Des bulles peuvent se former afin de piéger le Pokémon ciblé. Pour former une bulle, touche l'écran tactile. Plus tu touches l'écran tactile longtemps, plus les bulles deviendront grosses. Glisse le stylus, ensuite soulève-le pour faire flotter un bulle dans la même direction.



Feu [Fire]



Le feu flambe sur la ligne de capture. Lorsqu'un cercle est dessiné, le feu fait éruption au centre, pouvant ainsi surprendre le Pokémon ciblé, en lui sautant dessus.



Électricité [Electric]



Le pouvoir électrique est libéré pour recharger l'énergie du styleur de capture.



Combat [Fighting]



L'aide Poké double la performance de la ligne de capture, alors chaque cercle en vaut deux.



Poison



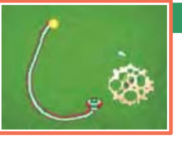
Une brume empoisonnée se lève sur la ligne de capture. La brume peut diminuer les mouvements des Pokémon.



Psychique [Psychic]



L'aide Poké lévite le Pokémon ciblé sur-le-champ, rendant la capture plus facile.



Microbe [Bug]



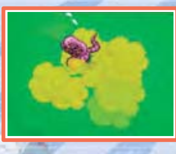
Touche l'écran, glisse le stylus, soulève-le pour donner un petit coup sur la goutte collante. Si le Pokémon ciblé est touché, il pourrait s'immobiliser.



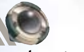
Sol [Ground]



La ligne de capture remue le sol. Le Pokémon ciblé a donc de la difficulté à marcher.



Roche [Rock]



Touche l'écran, glisse le stylus, ensuite soulève-le pour faire revoler les roches. Si le Pokémon ciblé est atteint, il pourrait être immobilisé par un nuage de poussière.



Vol [Flying]



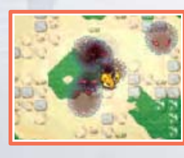
Touche l'écran, glisse le stylus, ensuite soulève-le pour envoyer une tornade. Si le Pokémon ciblé est atteint, il sera lévité sur-le-champ.



Noirceur [Dark]



En retour de l'énergie du styleur de capture, la longueur maximale de la ligne de capture est doublée. La quantité d'énergie puisée dépend de la quantité restante.



Fantôme [Ghost]



Lorsqu'un cercle est dessiné, un fantôme apparaît au centre. Le fantôme peut s'accrocher au Pokémon ciblé et l'immobiliser.



Glace [Ice]

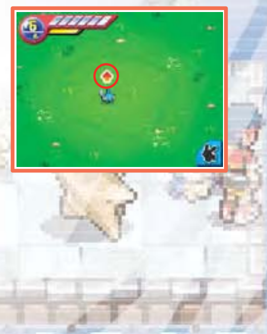


Lorsqu'un cercle est dessiné, un morceau de glace apparaîtra au centre. La glace peut geler un Pokémon ciblé sur-le-champ.

UTILISER DES AIDES POKÉ DE FAÇON INTELLIGENTE !



Il existe plusieurs sortes d'aide Poké. Apprends comment elles fonctionnent dans différentes situations. En les apprenant et les utilisant de manière à t'avantager, ta performance de capture sera grandement améliorée. Assure-toi d'essayer les aides Poké de ton Pokémon capturé !



De plus, souviens-toi que les Pokémon sont classés par groupe. Selon le type d'aide Poké et le groupe du Pokémon ciblé, l'efficacité pourrait être améliorée ou diminuée. Tu peux confirmer si une aide Poké est plus puissante ou faible en vérifiant les flèches qui apparaissent au-dessus du Pokémon ciblé lorsque l'aide Poké est utilisée. Si une flèche pointant vers le haut apparaît, la performance de l'aide Poké sera améliorée. Si une flèche pointant vers le bas apparaît, la performance de l'aide Pokémon sera affaiblie.



COMPLÉTER DES CIBLES AVEC LES POKéMON

QU'EST-CE QUE COMPLÉTER UNE CIBLE (TARGET CLEAR) ?

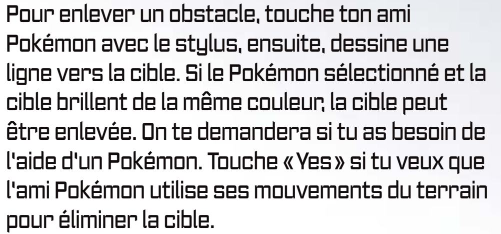
Lorsque tu fais tes tâches de Pokémon Ranger, tu pourrais rencontrer des obstacles comme tomber d'un arbre ou un rocher géant pourrait bloquer ton chemin. On appelle ces obstacles des cibles (targets). Touche une cible avec ton stylus et ses données seront illustrées à l'écran du haut.

Information sur la cible



Cible





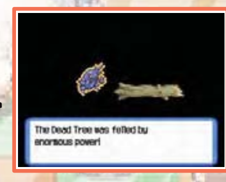
Ces cibles peuvent être éliminées en utilisant les mouvements des amis Pokémon capturés. Les mouvements des Pokémon utilisés pour enlever des obstacles sont appelés « Field Moves » (mouvements du terrain).



Pour enlever un obstacle, touche ton ami Pokémon avec le stylus, ensuite, dessine une ligne vers la cible. Si le Pokémon sélectionné et la cible brillent de la même couleur, la cible peut être enlevée. On te demandera si tu as besoin de l'aide d'un Pokémon. Touche « Yes » si tu veux que l'ami Pokémon utilise ses mouvements du terrain pour éliminer la cible.



Le processus d'enlever un obstacle en utilisant un mouvement du terrain d'un Pokémon est appelé « Target Clear » (compléter des cibles). Aussi, en plus d'éliminer des obstacles, compléter des cibles peut aussi signifier déplacer un obstacle en utilisant le mouvement du terrain d'un Pokémon. Lorsqu'un ami Pokémon utilise un mouvement du terrain pour aider le Ranger, il est libéré automatiquement selon les règles Ranger.



LES TYPES DE MOUVEMENTS DU TERRAIN

Couper [Cut]	Les arbustes, clôtures et cibles similaires sont coupés.
Agripper [Tackle]	S'agripper afin de faire bouger les arbres et déplacer des objets lourds.
Brûler [Burn]	Un souffle enflammé incinère des obstacles comme une bûche par terre ou une balle de foin.
Tremper [Soak]	Un jet d'eau est envoyé pour éteindre un feu ou faire pousser les vignes.
Écraser [Crush]	Une explosion physique qui détruit les murs et les rochers.
Recharger [Recharge]	L'électricité est déchargée afin de recharger l'énergie du styleur de capture.
Rafale [Gust]	Une rafale de vent est lancée vers la cible.
Traverser [Cross]	Le Pokémon attrape un poteau au lasso avec une vigne afin de traverser des ruisseaux et des abîmes.
Éblouir [Flash]	Un mouvement illuminé utilisé pour illuminer les endroits sombres comme les sous-sols.

* Certains Pokémon n'ont pas de mouvements du terrain.

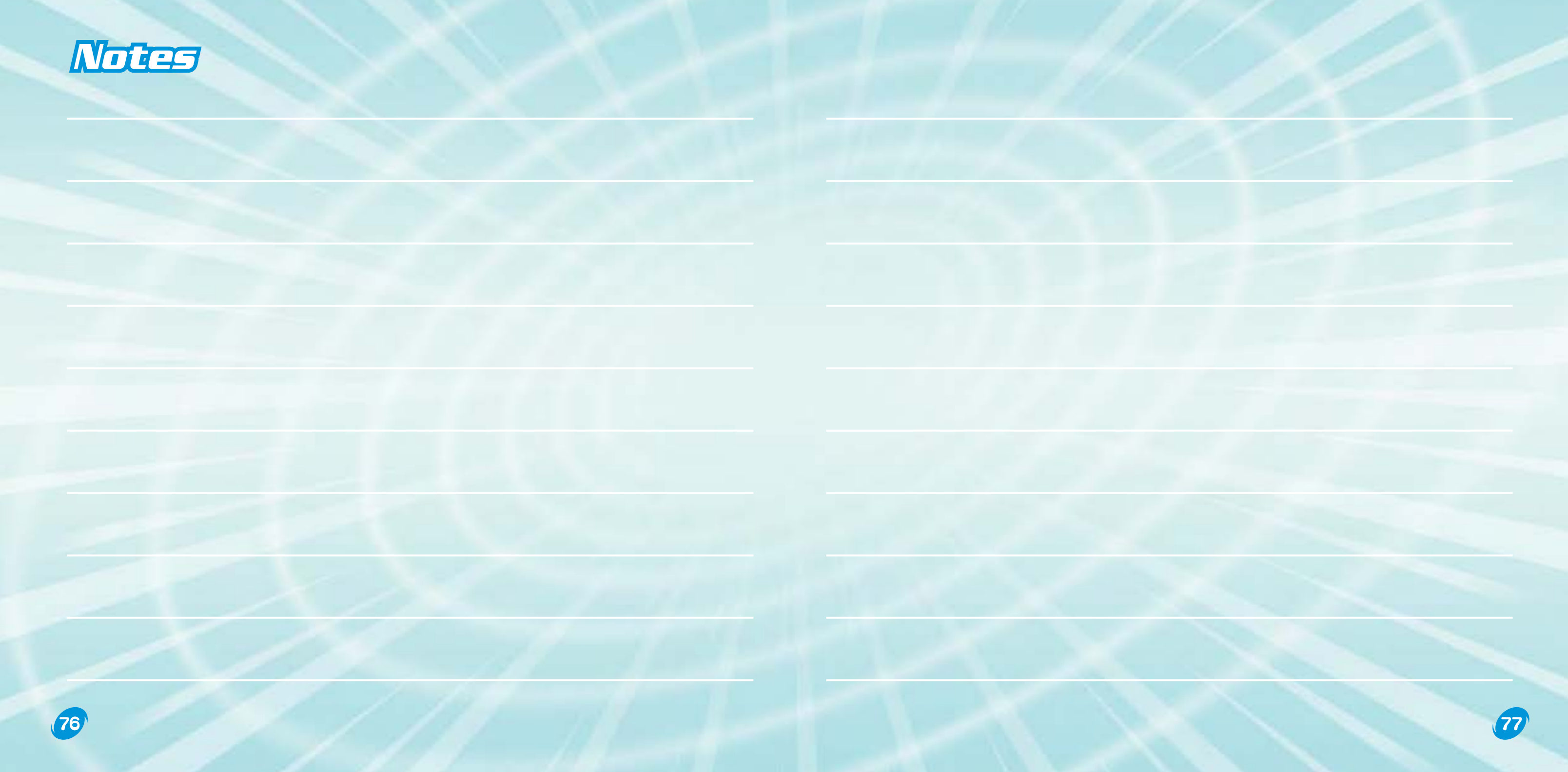
Les sortes de mouvements du terrain et leurs pouvoirs varient selon les espèces de Pokémon. Par exemple, alors que Torchic et Combusken utilisent tous les deux le mouvement du terrain « Burn » [Brûler], le mouvement du terrain de Combusken est beaucoup plus puissant que celui de Torchic. Le pouvoir de leurs mouvements du terrain est indiqué par une icône de feu : Torchic a une icône alors que Combusken en a deux. Plus le Pokémon a d'icônes, plus son mouvement du terrain est puissant.





La cible a deux icônes de feu qui indiquent le mouvement du terrain requis pour le compléter. Dans cet exemple, seulement le mouvement du terrain « Burn » [Brûler] de Combusken peut compléter cette cible.





Notes

Renseignements légaux importants

REV–D

La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels mécanismes annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre jeu, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si votre jeu ne fonctionne pas sans utilisation d'un tel mécanisme, veuillez contacter votre distributeur régional autorisé de Nintendo (voir ci-dessous).

Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux.

Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce jeu sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Pour obtenir de plus amples renseignements ou de l'aide, veuillez contacter :
Le Service à la clientèle de Nintendo à
www.nintendo.com
ou au 1 (800) 255-3700
(aux É.-U. et au Canada)

Renseignements sur l'entretien et la garantie

REV–P

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS
Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit défectueux. Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES
Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE
Veuillez visiter notre site Web, www.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE
LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIAUX OU DE MAIN-D'OEUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES **GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE** ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	**Eye or muscle twitching**	**Loss of awareness**
Altered vision	**Involuntary movements**	**Disorientation**

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.
If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.
To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Official Nintendo Seal ®

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.

NEED HELP PLAYING A GAME?

*Nintendo's game pages, at **www.nintendo.com/games**, feature walkthroughs, frequently-asked questions, and codes for many of our games. If your answer isn't there, check out our forums where you can exchange tips with other gamers on-line.*

*For more information about our on-line forums, visit **www.nintendo.com/community**.*

*If you don't have access to the website, recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at **(425) 885-7529**. This may be a long distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.*



The Pokémon Company Nintendo®

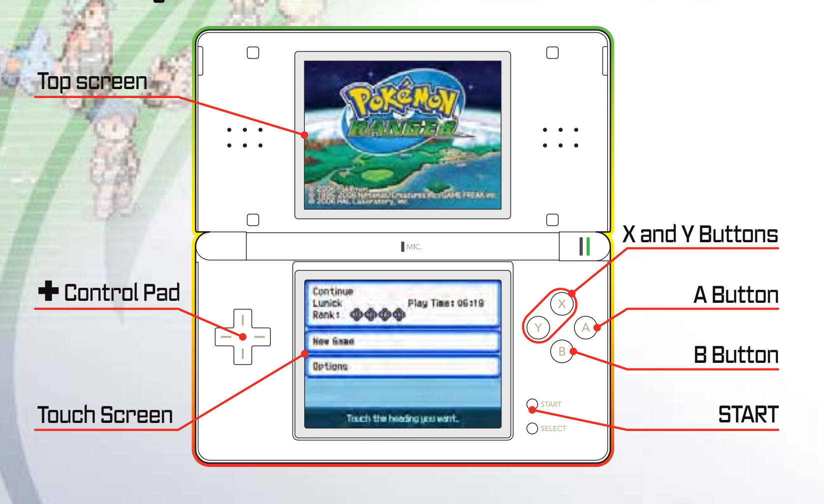


Contents

This game cannot be linked with other Pokémon games.



Basic operations are performed by touching and/or sliding the stylus on the lower Touch Screen.



Touch Screen

Touch the stylus on the Touch Screen to make the hero walk toward the touched location. This is also used for talking to people and checking things.

X and Y Buttons

Press to indicate which Pokémon are accompanying the hero.

✚ Control Pad

Press to move the hero.

A Button

Press to choose "Yes," check something, talk to someone in front of the hero, or advance text.

B Button

Press to choose "No," or go back one screen.

START

Press to access the Capture Styler Menu. Press it again to return to the field screen.

* Press START + SELECT + L + R Buttons to reset the game and return to the title screen.
* Folding the Nintendo DS while playing will automatically put it into Sleep Mode. Opening the Nintendo DS will resume the game.
* SELECT, L Button, and R Button are not used.
* Remember to take a break if your hands get tired.

● Moving

Touch the stylus on the Touch Screen to make the hero move to the touched location. The hero can also be moved by pressing the ✚ Control Pad.



● Talking

Touch any person with the stylus to talk with them (the person can be anywhere on the screen). You can also talk to a person by pressing the A Button when the hero is facing them.



● Making a Choice

While conversing with people, you may be presented with "Yes/No" choices. Touch the "Yes" or "No" icon on the Touch Screen to make your choice. You can also choose "Yes" by pressing the A Button, or choose "No" by pressing the B Button.



● Checking

Touch any Pokémon or a target with the stylus to obtain information. (The accessed information is shown on the top screen.) You may also obtain information on a Pokémon or a target by pressing the A Button when the hero is facing it.







STARTING THE GAME & OPTIONS

HOW TO START

1. Make sure that the Nintendo DS system is turned off. Insert the Pokémon Ranger Game Card into the Game Card slot on the back of the system and push until it clicks into place. Turn the power on, and the Health and Safety Screen is displayed (shown to the right). Once you have read over the information, touch the Touch Screen.



2. Touch the Pokémon Ranger panel on the DS Menu Screen to start the game.



* If you set the DS system to Auto Mode, the game will automatically start after the Health and Safety Screen is displayed. For more information, please check the Instruction Booklet of your Nintendo DS.

* In this Instruction Booklet, a **green frame** surrounds the top screen and an **orange frame** surrounds the Touch (lower) Screen.

STARTING A NEW GAME

Getting Started

* If you start playing a "New Game" and you "Save," any previously recorded game data will be deleted. (You will no longer be able to "Continue" using the previously saved data.)



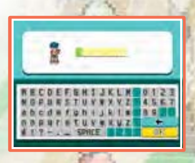
● The Hero's Gender

First, choose the hero's gender. Touch either the boy or the girl with the stylus to choose.



● Name the Hero

Once the story starts, you will be required to enter the hero's name. Touch the keyboard to enter the name one letter at a time. If you make a mistake, touch the left arrow icon to go back one letter. When you have entered the name, touch "OK" to register the hero's name.



The hero's gender and name cannot be changed once they have been registered.

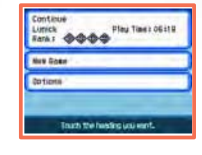
CONTINUING A SAVED GAME

Touch "Continue" to resume game play from the last place you saved the game.

When resuming game play using quicksave data, you will be given a "Yes / No" choice.

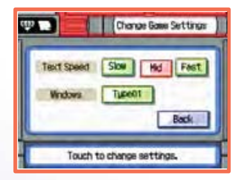
How to save the game: Page 20

How to quicksave the game: Page 21

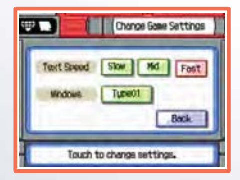


CHANGING OPTIONS

You can change game settings such as the text speed. When you have changed the settings to the desired types, touch the "Back" icon.

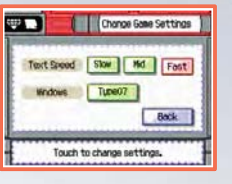


● **Text Speed**
Choose the text message display speed between "Slow," "Mid," and "Fast."



● **Windows**
The design of the frames around text windows can be changed.

* These game settings can be changed by accessing "Options" on the menu screen before starting the game, or by accessing "Options" on the Capture Styler Screen during game play.





RANGER NET

After the game's ending, a new selection will appear on the menu screen called Ranger Net.

You can play special missions here.

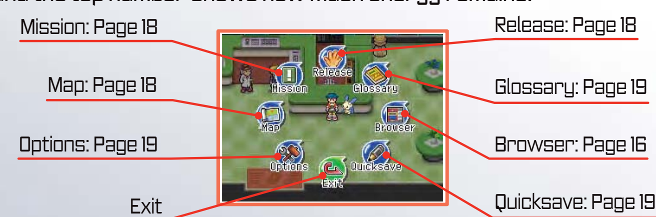


THE CAPTURE STYLER SCREEN

When the hero is in the field, touching the Capture Styler at the top left of the Touch Screen or pressing START opens the Capture Styler Screen. On this screen, icons for the Capture Styler's various functions are shown. Touch the desired function's icon to access it. To return to regular game play, touch the "Exit" icon.



The two numbers on the Capture Styler indicate its energy level: The bottom number indicates the Styler's maximum energy level, and the top number shows how much energy remains.



THE HERO'S STATUS

Touching the Capture Styler displays the hero's name and other related data on the top screen.

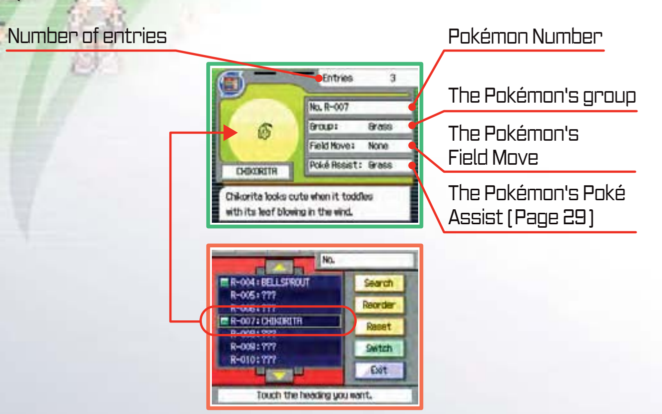




THE BROWSER

The Browser keeps records of captured Pokémon. Each kind of Pokémon is listed with such data as its group and Field Move. The captured Pokémon are listed according to a special numbered system used only by Rangers.

The Browser is updated every time a new species of Pokémon is captured. Try capturing every kind of Pokémon in the Fiore region to complete the Browser.



The top screen displays the data of the Pokémon selected on the lower Touch Screen.

The Browser has a variety of functions. For example, it can display two sets of data on any selected Pokémon including its height, weight, and type. Touch the "Switch" icon to flip between these sets of data.

If the list of Pokémon has been reordered, it can be returned to its original state by touching the "Reset" icon.

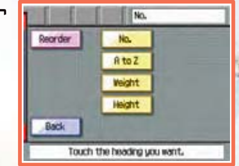
● Browser Functions

Search: Touch the "Search" icon to search for Pokémon by name, Poké Assist, or by their Field Move.



Reorder: Touch the "Reorder" icon to reorder the lower screen's list of Pokémon by their Pokémon Number, name, height, or weight.

To return a reordered list to its original state, touch the "Reset" icon.



Switch: Touch the "Switch" icon to flip the pages on the upper screen's Pokémon data including its height and weight.



RELEASE

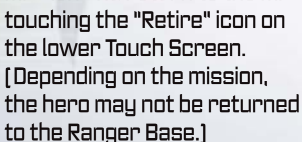


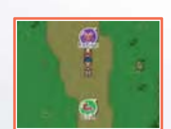
Captured Pokémon can be released even if they have not helped the hero with a Poké Assist or a Field Move. A Ranger is allowed to have only so many captured Pokémon with them. (The maximum number depends on the hero's Ranger Rank.) If that maximum is exceeded, or if you decide that you don't need the help of certain Pokémon, you may release Pokémon into the wild.

If a wild Pokémon helps the hero with a Poké Assist or a Field Move, it is automatically released.

MISSION

The hero's ongoing mission information is shown on the top screen. It is possible to retire from the current mission and return to the mission's Ranger Base by touching the "Retire" icon on the lower Touch Screen. (Depending on the mission, the hero may not be returned to the Ranger Base.)









Map

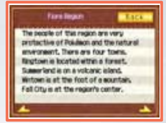
A map of the entire Fiore region is displayed, including the places you have visited. The hero's present location is indicated with an icon.



Glossary

The Glossary provides detailed descriptions of special terms and phrases used in Pokémon Ranger. There are also descriptions of special techniques. Touch the heading you want to check to access information on it. When an entry is opened, touch the arrows on the lower Touch Screen to flip pages to other Glossary entries. The Glossary is automatically updated as you progress through the game.





Quicksave

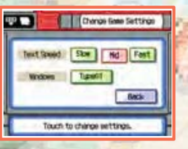
You can quicksave your game and resume play from that point.

Using Quicksave: Page 21



Options

The game settings can be changed in the same way as "Changing Options" on Page 12.







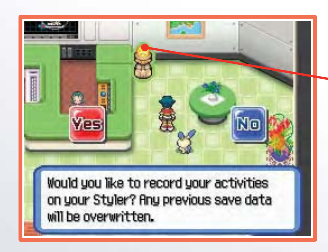
SAVING THE GAME

You can save your adventure so you can resume play later.

● Save Machine

You can save your game by touching any Save Machine in a Ranger Base or in the field. You can resume play from the saved spot by choosing "Continue" the next time you play.

* Don't turn off the power while you are saving.



Save Machine

If you start playing a "New Game" and then save, any previous game data will be overwritten. (The old "Continue" data will be lost.)

● Quicksave

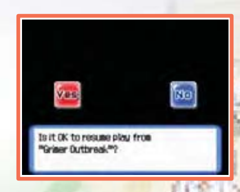
Touch "Quicksave" on the Capture Styler Screen to save the game on the spot and shut off the Nintendo DS. When the Nintendo DS is turned on later, it is possible to resume play using the quicksave data.



* The quicksave data does not overwrite the "Continue" data.

* Don't turn off the power while you are saving.

The next time you launch Pokémon Ranger, you will be asked if you would you like to resume play from where you quicksaved. You may resume play from where you last quicksaved data by touching "Yes." If you were to touch "No," you will be asked, "The quicksave data will be deleted. Is that OK?" Replying "Yes" to this query will delete the quicksaved data. The quicksaved data will also be deleted if it is used to resume game play.





CAPTURING POKÉMON

LET'S CAPTURE POKÉMON!

"A capture" is the process of befriending a wild Pokémon by establishing an emotional bond. Once captured, a wild Pokémon will travel with the hero until it provides help. A capture is performed using the stylus (the Capture Styler).

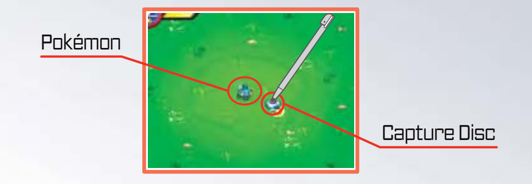
The lower screen switches to the Capture Screen when the hero makes contact with a wild Pokémon in the field.





CAUTION – Stylus Use

To avoid fatigue and discomfort when using the stylus, do not grip it tightly or press it hard against the screen. Keep your fingers, hand, wrist and arm relaxed. Long, steady, gentle strokes work just as well as many short, hard strokes.



When the Capture Screen appears, touch your stylus to the ground on-screen. The Capture Disc will appear; it disappears if the stylus is lifted from the screen.

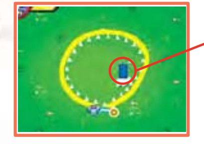


Keeping the stylus touching the screen, slide it to move the Capture Disc. It will leave the Capture Line in its wake. Use the Capture Line to draw loops around the wild Pokémon you want to capture.

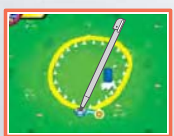




The Capture Line must form a complete loop around the targeted Pokémon.



When a loop is drawn around the Pokémon, a blue number appears above it. This number indicates how many loops must be drawn around the Pokémon. Keep drawing loops without lifting the stylus until the blue number disappears. When the blue number is replaced by an orange number with "+" in front, lift the stylus from the Touch Screen to complete the capture.







1. Draw the same number of loops as the blue number.
2. When the number turns orange with "+" in front, lift the stylus.
3. Capture complete!

If the stylus is lifted before the required number of loops are drawn, the Capture Line disappears. If that happens, you must begin drawing loops from the start regardless of how many loops were drawn before.

The number of loops required to make a capture varies from Pokémon to Pokémon.





CAPTURE TIPS

When a Ranger is trying to make a capture, the targeted Pokémon will behave in a variety of ways depending on the species. Some will become startled and run around while others may act aggressively. If a targeted Pokémon touches the Capture Line, the Line is broken. If that happens, you must draw loops again from the start even if there were completed loops. Some Pokémon will even flee during capture attempts.

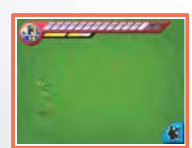
If a Pokémon touches the Capture Line, the Line disappears.



If a Pokémon's attack hits the Capture Line, not only is the Line broken, the Capture Styler loses some of its energy.



Some Pokémon will flee after a certain amount of time.



If the Capture Line touches a Pokémon's attack, the Capture Styler loses some energy. If the Capture Styler's energy drops to zero, it will break, making it impossible to capture Pokémon. In that event, the hero is returned to the last Save Machine used, or to the title screen. If the Capture Styler's energy is running low, it can be recharged at any Ranger Base, or by using certain Field Moves or Poké Assists of captured Pokémon.



During captures there is no need to use force. The trick is to draw loops lightly and quickly. If your hands become tired, quicksave the game and take a break.

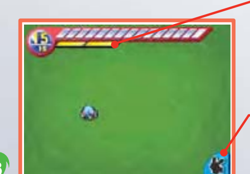


CAPTURING WITH A POKÉMON'S HELP

A captured Pokémon traveling with the hero is called a friend Pokémon. It is possible to use the abilities of friend Pokémon to capture other Pokémon. A friend Pokémon can use its ability to boost the performance of the Capture Disc (a Poké Assist), endowing the Capture Line with a special power. Other kinds of Pokémon, such as the partner Pokémon (Plusle or Minun), can provide support in different ways. There is a large variety of Poké Assists that vary among different Pokémon groups. For example, Chikorita makes tall grass sprout from the Capture Line, ensnaring the targeted Pokémon.

PARTNER POKÉMON

Plusle and Minun can use the Poké Assist ability Discharge to temporarily stun the targeted Pokémon. In step with the hero's promotions, the Discharge power of Plusle and Minun will grow to support the hero in making captures.



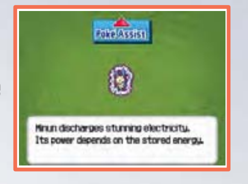
Partner Gauge

This indicates the power of Plusle or Minun's Discharge Poké Assist. It gains energy every time a loop is drawn around a targeted Pokémon.

Poké Assist icon

Touch this icon to use the Poké Assist ability of a partner Pokémon (Plusle or Minun) or a friend Pokémon.

After touching Plusle or Minun, touch the "Poké Assist" icon. Plusle or Minun will use the Discharge Poké Assist on the Pokémon targeted for capture. To cancel using the Poké Assist, touch any piece of ground away from Pokémon on the Touch Screen, then touch the arrow at the top right of the Touch Screen.



POKÉ ASSISTS

Like Plusle or Minun, a captured friend Pokémon may also be able to perform a Poké Assist to boost the power of the Capture Disc. There are a variety of Poké Assists. To use a Poké Assist, touch the Poké Assist icon during a capture. Then, touch and select the friend Pokémon you want to use. Touch the "Poké Assist" icon to get the chosen Pokémon's help. If you choose the wrong Pokémon, touch another Pokémon or any part of the ground.



* Some Pokémon do not have Poké Assist abilities.



The Pokémon helping you

Stylus use tip

Remaining Poké Assist time





THE TYPES OF POKé ASSISTS



Grass

Grass sprouts from the Capture Line. The grass may ensnare the targeted Pokémon.





Water

Bubbles can be formed to trap targeted Pokémon. To form a bubble, touch the Touch Screen. The longer the screen is touched, the larger the bubble grows. Slide the stylus, then lift it to make the bubble float in the same direction.





Fire

Fire blazes from the Capture Line. When a loop is drawn, fire erupts at the center that can startle the targeted Pokémon into leaping up.





Electric

Electric power is released to recharge the Capture Styler's energy.





Fighting

This Poké Assist doubles the Capture Line's performance so each loop is worth two.





Poison

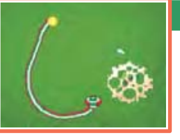
A poisonous mist rises from the Capture Line. The mist can slow the movement of Pokémon.





Psychic

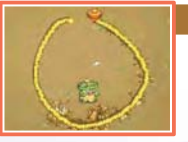
This Poké Assist levitates targeted Pokémon on the spot, making them easier to capture.





Bug

Touch the screen, slide the stylus, then lift it to flick a sticky blob. If the targeted Pokémon is hit, it could become immobilized.





Ground

The Capture Line churns up the ground, making it difficult for the targeted Pokémon to walk.



Rock

Touch the screen, slide the stylus, then lift it to flick gravel. If the targeted Pokémon is hit, it could become immobilized by a cloud of dust.





Flying

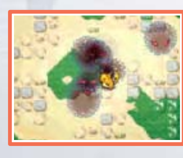
Touch the screen, slide the stylus, then lift it to send out a twister. If the targeted Pokémon is hit, it is levitated on the spot.





Dark

In return for some of the Capture Styler's energy, the Capture Line's maximum length is doubled. The amount of energy taken depends on how much energy is remaining.





Ghost

When a loop is drawn, a ghost appears in the center. The ghost can cling to the targeted Pokémon and immobilize it.





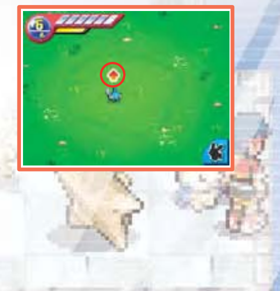
Ice

When a loop is drawn, a patch of ice appears in the center. The ice can freeze targeted Pokémon on the spot.

USE POKÉ ASSISTS SMARTLY!



There are many kinds of Poké Assists. Learn how they work in various situations. By doing so and using them to your best advantage, your capturing performance will be vastly enhanced. Be sure to try out the Poké Assists of your captured Pokémon!



Also, remember that Pokémon are classified in groups. Depending on the Poké Assist's type and the targeted Pokémon's group, its effectiveness could be boosted or diminished. You can confirm if a Poké Assist is more powerful or weaker by checking an arrow that may appear above the targeted Pokémon when the Poké Assist is used. If an upward-pointing arrow appears, the Poké Assist's performance is boosted. If a downward-pointing arrow appears, the Poké Assist's performance is weakened.



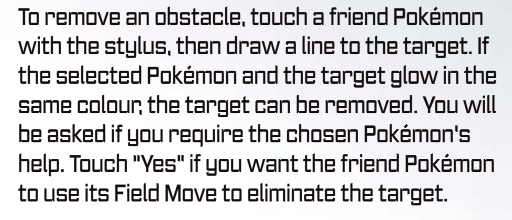
CLEARING TARGETS WITH POKéMON

WHAT IS TARGET CLEAR?

While performing your duties as a Pokémon Ranger, you may come across obstacles such as fallen trees and giant boulders that block your path. Such obstacles are referred to as "targets." Touch a target with the stylus, and its data is displayed on the upper screen.







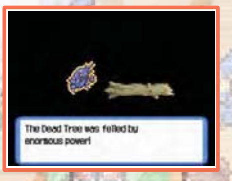
These targets can be eliminated using the moves of captured friend Pokémon. The moves of Pokémon used to remove obstacles are called "Field Moves."



To remove an obstacle, touch a friend Pokémon with the stylus, then draw a line to the target. If the selected Pokémon and the target glow in the same colour, the target can be removed. You will be asked if you require the chosen Pokémon's help. Touch "Yes" if you want the friend Pokémon to use its Field Move to eliminate the target.



The process of removing an obstacle using a Pokémon's Field Move is called a "Target Clear." Also, in addition to eliminating obstacles, a Target Clear can also involve moving an obstacle using a Pokémon's Field Move. When a friend Pokémon uses a Field Move to help the Ranger, it is automatically released into the wild in accordance with Ranger rules.



THE KINDS OF FIELD MOVES

Cut	Shrubs, fences, and similar targets are cut down.
Tackle	A tackle is thrown to shake trees and move heavy objects.
Burn	A fiery breath incinerates an obstacle like a fallen log or bundled hay.
Soak	A spray of water is loosed to put out a fire or make vines grow.
Crush	A physical blow for destroying walls and smashing boulders.
Recharge	Electricity is discharged to recharge the Capture Styler's energy.
Gust	A gust of wind is directed at the target.
Cross	The Pokémon lassos a post with a vine to get across streams and chasms.
Flash	An illuminating move used for lighting up dark places like basements.

* Some Pokémon do not have any Field Moves.

The kinds of Field Moves and their power vary between Pokémon species. For example, while Torchic and Combusken both use the Field Move Burn, Combusken's Field Move is much more powerful than Torchic's. The power of their Field Moves is indicated by a fire icon: Torchic has one icon, and Combusken has two. The more fire icons a Pokémon has, the more powerful its Burn Field Move.





This target has two fire icons that indicate the power of the Field Move needed to clear it. In this example, only Combusken's Burn Field Move can clear this target.



Important Legal Information

REV–D

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play.
If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact Nintendo Customer Service (see below).

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights.

This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

For further information or assistance, please contact:
Nintendo Consumer Service
www.nintendo.com
or call 1-800-255-3700
(U.S. and Canada)

Warranty & Service Information

REV–P

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY
Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY
Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY
Please try our website at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.